



Kincsesláda

A játékos a körében felhasználhatja egy vagy több összegyűjtött kincsesládáját. Azonban közülük néhány csak bizonyos akciókkal együtt használható. Íme a ládák részletesen:



Narancssárga kincsesláda – Azonnali jutalom

Ha a játékos egy narancssárga ládát vesz el, akkor azonnal fel kell használnia. Azután a ládát a dobópaklira teszi.



Győzelmi pont

A játékos azonnal adott számú győzelmi pontot (2, 3, 4 vagy 5) kap.



Követ

A játékos azonnal adott számú követet (1, 2 vagy 3) tesz a birodalomból az udvarába.



Nemes

A játékos azonnal 1 nemest tesz a birodalomból az udvarába.



Türkiz kincsesládák – Egyszeri jutalom

Ha a játékos türkiz ládát vesz el, akkor azt tegye maga elé. Innentől fogva egyszer felhasználhatja, hogy megkapja a jutalmát. A felhasznált kincsesláda a dobópaklira kerül.



Akcióbábu az első pozícióba

A játékos azelőtt használhatja fel ezt a jutalmat, mielőtt letenné egyik akcióbábuját a két akciósáv valamelyikére. A szokásos módon hajtsa végre a két akció valamelyikét. De ahelyett, hogy az akcióbábút az alapszabályok szerint tenné le a megfelelő sávra, azt az utánpótlássáv első helyére tegye le.

(Ha vannak már más bábuk a sávon, akkor az összeget tolja lejjebb egy mezővel, hogy legyen helye a saját bábujának.)



Nincs mozgásköltség

A játékos a mozgás és kinevezés akció végrehajtásakor használhatja ezt a ládát.

Ha így tesz, akkor az akció első lépését (Mozgás) kihagyja, és azonnal leteszi egyik bábuját egy általa választott tartomány egyik szabad hivatali pozíciójára a mozgás költségének kifizetése nélkül.



Nincs kinevezésköltség

A játékos a mozgás és kinevezés akció végrehajtásakor használhatja ezt a ládát.

Ha így tesz, akkor az akció második lépését (Kinevezés) kihagyhatja, és azonnal elfoglalhat az udvarából vett követével vagy a nemesével egy hivatali pozíciót anélkül, hogy a szokásos fizetési költséget további bábuk formájában kifizetné.

A játékos két fenti ládát (nincs mozgásköltség és nincs kinevezésköltség) kombinálhatja is ugyanabban a körben. Így csak 1 követre vagy nemesre van szüksége, hogy elfoglalja az általa választott hivatali pozíciót. A játékosnak nem kell további bábukat fizetnie.



Utánpótlás

Amikor a játékos utánpótlás-akciót hajt végre, akkor az utánpótlástáblán lévő mezőkből választ egyet, és a szokásos módon leteszi a bábuját. De ahelyett, hogy a választott mező alól venné el a kincsesládá(ka)t, egy másik utánpótlástábla-mező alól veheti el kincsesládá(ka)t (ezt akkor is megteheti, ha a választott mező alatt nincs kincsesláda).



Példa: Ildi elvesz 1 követet és 1 nemest. Ahelyett, hogy a mezője alatt lévő barna ládát venné el, egy lila láda elvétele mellett dönt.



Bábu hivatali pozícióban tartása

A játékos ezt a ládát a takarításfázis során használhatja fel. Ha így tesz, akkor az egyik, a pontozott tartomány egyik hivatali pozícióján lévő bábuját nem kell levennie.



Barna kincsesládák – játék vége

Ha a játékos barna ládát vesz el, akkor azt maga elé teszi. A barna ládák a játék végén kerülnek pontozásra. A végső pontozásnál a játékos az összegyűjtött barna ládáinak mennyisége alapján kap pontokat, ahogy az a ládán látható. Ha a játékosnak 5-nél több barna ládája van, akkor új sort kezd a maradékból.

Példa: Ha a játékosnak 3 barna kincsesládája van a játék végén, akkor 9 pontot kap.

Ha a játékosnak 7 barna kincsesládája van, akkor 25 (20+5) pontot kap.





Lila kincsesládák – Kiváltságok

Ha a játékos lila kincsesládát vesz el, akkor azt maga elé teszi. Ha a játékosnak bármikor 2 lila ládája lesz, akkor eldobhatja mindkettőt, hogy elvegyen egy általa választott kiváltsághártyát. A játékosnak minden típusú kiváltsághártyából csak egy lehet. Valamint csak 1 győzelmipont-kiváltsághártyája lehet (az 1 szimbólumú). Az egyes kiváltsághártyák funkcióját a következő fejezetben írjuk le (kiemelve a játékrészeket, ahol kifejtik hatásukat).

Kiváltságok

Minden Staufer Dinasztia játékban különböző kiváltsághártya-készlettel játszhattok. A kiváltsághártyák 1-től 16-ig számozottak. Mindig 6 különböző számból álló kártyakészletet használjatok. A győzelmipont-kiváltsághártyáknál kövessétek a szabálykönyv 2. oldalán látható normál előkészületeket. A többi kiváltsághártyánál használjatok a különböző számozású kártyák mindegyikéből 2-t. (A későbbi játékok során próbáljatok minden számból csak 1 kártyát használni.) Íme néhány javaslat a kipróbálható kiváltsághártya-paklikra:

Alternatív készlet: 1, 2, 5, 8, 11, 14 (a 2. játék után)
Együttműködés: 1, 3, 5, 8, 10, 16 (a 4. játék után)
Ponteső: 1, 2, 6, 9, 13, 16 (az 5. játék után)
Mennyiség a minőség rovására: 1, 3, 4, 7, 8, 12 (a 6. játék után)

A kiadó ajánlása: (a 7. játék után)

Részben taláломra összeállított pakli: : 1, 2, ?, ?, ?, ?
Megpróbálhattok saját paklikat is összeállítani vagy teljesen a véletlenre bízni a kiváltságok kiválasztását (a 10. játék után).



1–Azonnal: Ha a játékos elvesz egyet ezekből a kiváltsághártyákból, akkor azonnal (és csak egyszer) megkapja a kártyán lévő győzelmipontokat. A pontozó bábu mozgatása után a kártyát emlékeztetőül maga elé teszi, mert nem vehet el még egy ilyen típusú kártyát.



2–Mozgás és kinevezés: A játékos ezzel a kiváltsághártyával elfoglalhat egy már korábban (saját maga vagy játéktársa által) elfoglalt hivatali pozíciót. A játékos lerakja saját bábuját ugyanarra a hivatali pozícióra, a már ott lévő bábutól jobbra. Soha nem lehet 2 bábunál több egy adott hivatali pozíción. A tartomány- és a végső pontozás során a 2 bábu által elfoglalt hivatali pozíció 2 különálló hivatali pozíciónak számít.



3–Mozgás és kinevezés: Ezzel a kiváltsághártyával, amikor a játékos elfoglal egy követet egy hivatali pozíciót, akkor azonnal és ingyen lerakhat az udvarából egy másik követet ugyanarra a hivatali pozícióra. Soha nem lehet 2 bábunál több egy adott hivatali pozíción. A tartomány- és a végső pontozás során a 2 bábu által elfoglalt hivatali pozíció 2 különálló hivatali pozíciónak számít.



4–Mozgás és kinevezés: A játékos a Kinevezéslépés során mindig csak 3 bábut fizet, a hivatali pozíció melletti fizetési költségtől függetlenül.
(Az #5-ös kártyával együtt csak 2 bábut fizet.)



5–Mozgás és kinevezés: A játékos a Kinevezéslépés során mindig 1 bábuval kevesebbet fizet, mint a hivatali pozíció melletti fizetési költség.
(Az #4-es kártyával együtt csak 2 bábut fizet.)



6–Mozgás és kinevezés: Amikor a játékos elfoglal egy hivatali helyet a király tartományában, akkor azonnal kap 3 győzelmipontot. (Az #6-os kártyával együtt 6 pontot.)



7–Utánpótlás: Amikor a játékos utánpótlás-akciót hajt végre, akkor elvehet pluszban 1 követet a választott mező bábuin felül.



8–Utánpótlás: Amikor a játékos utánpótlás-akciót hajt végre, akkor elvehet pluszban 1 kincsesládát a képpel lefelé lévő utánpótláspakliból.



9–Utánpótlás: Amikor a játékos utánpótlás-akciót hajt végre, akkor 2 győzelmipontot kap pluszban.



10–Mozgás és kinevezés: A játékos a mozgás és kinevezés akció első lépése (Mozgás) alatt, mindig csak 1 bábut fizet. Ezt a bábut egyből arra a tartományra teszi, ahol az elfoglalni kívánt hivatali pozíció van.
(A #11-es kártyával együtt a mozgás ingyenes.)



11–Mozgás és kinevezés: A játékos a mozgás és kinevezés akció első lépése (Mozgás) során, mindig kihagyhatja az első 2 tartományt, amikor bábukát tesz le a céltartományhoz vezető úton. Például egy 4 lépés távolságban lévő tartománynál csak a 3. és 4. tartományba kell bábut raknia.



12–Mozgás és kinevezés: A játékos az akció első lépése (Mozgás) során, ha a király tartományával szomszédos 2 tartomány (jobbra vagy balra) egyikében szeretne egy hivatali pozíciót elfoglalni, akkor azt a mozgásköltség kifizetése nélkül megteheti. Bármelyik másik tartományban a szokásos mozgásköltséggel jár.



13–Takarításfázis: A játékos ahelyett, hogy a lepontozott tartományról visszavett bábukát az birodalomba tenné, visszateheti azokat saját udvarába.



14–Tartománypontozás: A tartományi többség pontozásánál a játékos plusz pontokat kap az következők szerint: 3 plusz pont az 1. helyért, 2 plusz pont a 2. helyért, és 1 plusz pont a 3. helyért. (2 fős játékban a 2. és 3. helyért nem jár plusz pont.)



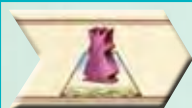
15–Tartománypontozás: Ha a játékos a pontozott tartományban legalább egy hivatali hellyel rendelkezik, akkor 2 plusz győzelmi pontot kap.



16–Kincsesláda: Amikor a játékos narancssárga ládát vesz el, azonnal 2 plusz győzelmi pontot kap.

Ha több kiváltságkártyája van a játékosnak, akkor kombinálhatja is azokat.

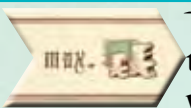
A fordulólapkák feltételei



Király tartománya
Azt a tartományt kell pontozni, ahol a király van.



Az a tartomány ahol a legkevesebb láda van
A legkevesebb kincsesládával rendelkező tartományt kell pontozni.



Tartomány a legtöbb elfoglalt hivatali pozícióval
A legtöbb elfoglalt hivatali pozícióval rendelkező tartományt kell pontozni. (A 2 bábu által elfoglalt hivatali pozíció 2-nek számít.)

Ha több tartomány is eleget tesz a feltételnek, akkor az óramutató járása szerint a király tartományához legközelebb eső tartomány kerül pontozásra. A pontozójelző a feltételeknek először megfelelő tartományra kerül.

Tartománybónusz

Amikor a játékosok pontoznak egy tartományt, akkor a következő hozzájuk tartozó bónuszokat is kiosztják:



Augsburg – 2 kincsesláda

Ennek a tartománynak a pontozásakor húzzatok fel 2 kincsesládát a képpel lefelé néző utánpótláspakliból. A többségben lévő játékos elveheti a két láda közül bármelyiket, a 2. helyezett játékos a másikat veheti el.



Strasbourg – +2 követ, +1 követ

Ennek a tartománynak a pontozásakor a többségben lévő játékos áttehet 2 követet a birodalomból a saját udvarába. A 2. helyezett játékos 1 követet kap. (A 2. helyezésért járó követ a 2 fős játéknál is kiosztásra kerül.)



Palermo – +3, +1 győzelmi pont

Ennek a tartománynak a pontozásakor a többségben lévő játékos 3 plusz pontot kap. A 2. helyezett játékos 1 plusz pontot kap (2 fős játéknál is kiosztásra kerül.)



Aachen – Kincsesláda

Ennek a tartománynak a pontozásakor húzzatok fel annyi kincsesládát az utánpótláspakliból, amennyi a játékosok száma. A tartományi többséggel rendelkező játékos elvehet 1 ládát. Ezután a 2. helyezett játékos vehet el 1-et a megmaradt ládák közül, stb. Aachenben mindegyik, legalább 1 hivatali pozíciót elfoglaló játékos kap egy ládát. A megmaradt ládák a dobópakliba kerülnek.



Nijmegen – +1 követ

E tartomány a pontozásakor minden, a tartományban legalább egy hivatali pozíciót elfoglaló játékos áttehet 1 követet a saját színéből a birodalomból az udvarába.



Milano – +2 győzelmi pont

E tartomány pontozásakor minden, a tartományban legalább 1 hivatali pozíciót elfoglaló játékos 2 plusz pontot kap.

Feladatkártyák

A feladatkártyák értékelésekor a következő szabályok érvényesek:

- Csak a hivatali pozíciók bábuait kell értékelni. A fizetésmezőkön lévő bábuikat le kell venni a végső pontozás előtt.
- Minden, 2 bábuval elfoglalt hivatali pozíció 2 hivatali pozíciónak számít.



Tartomány

Minden egyes ilyen feladatkártyán egy adott tartomány szerepel.

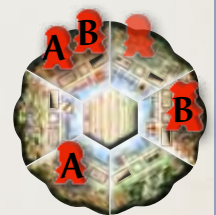
Ha a játékos többségben van az adott tartományban a játék végén, akkor 12 pontot kap. Ha a többséget tekintve a 2. helyezett, akkor 6 pontot kap. (2 fős játékban a 2. helyezésért nem jár pont.)



Minta

Ha a játékos a zölddel jelölt tartományok mindegyikében legalább 1 hivatali pozíciót elfoglal, akkor megkapja a kártyán látható pontszámot. A játékos egynél többször is teljesítheti az előírt mintát, és így többször is megkapja a pontokat. De a játékos minden bábut csak egyszer használhat fel egy adott minta teljesítéséhez.

Példa: Robi elég bábuja van ahhoz, hogy 2-szer teljesítse szerződéskártyáját: egyszer az **A** bábukkal, és egyszer a **B** bábukkal. A bal felső tartomány mindkét bábuját csak egyszer használhatja a feladatkártya mintájához. A jobb felső tartomány halvány bábuja nem teljesíti a kártya mintájának feltételét, és nem számít a pontozásba.



Hivatali pozíció

Minden egyes ilyen feladatkártyán egy adott hivatali pozíció látható.

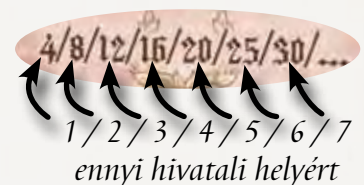
A játékos minél többször foglalja el a kártyán lévő hivatali pozíciót, annál több pontot kap. A pontok a kártya tetején láthatóak. Ha a játékos a jelzett fizetési költségű hivatali pozíciót 2 bábujaival foglalja el, akkor ez úgy számít, mintha 2 különálló hivatali pozíciót foglalt volna el.

3-as, 4-es és 5-ös



A játékos minden egyes 3-as (vagy 4-es vagy 5-ös) fizetési költségű hivatali pozíción álló bábujaért kap pontot, a feladatkártya felső részén látható értékben. Ha a játékos 1 megfelelő hivatali pozíciót foglal el, akkor az első pontértéket kapja. 2 hivatali pozícióért a második pontszám jár, stb.

Ennyi pont jár



Minden saját hivatali pozíció



A játékos minden hivatali pozíciót elfoglaló bábujaért pontot kap, a feladatkártya felső részén látható értékben. Ebben az esetben a hivatali pozíciók fizetési költsége lényegtelen.

Minden további (∞/...) elfoglalt hivatali pozícióért plusz 5 pontot jár.



Pár

A játékos minden egyes azonos fizetési költségű hivatali pozíció párért, amiket a bábujaival elfoglal, 8 pontot kap. Nem számít, hogy a hivatali pozíciók különböző tartományokban vannak.



Példa: Gábor 4 db 4-es fizetési költségű, és 2 db 7-es fizetési költségű hivatali pozíciót foglal el.

Ez összesen 3 pár, így **Gábor** $3 \times 8 = 24$ pontot kap.



Sor

A játékos minden egyes egy 3-as, egy 4-es és egy 5-ös fizetési költségű hivatali pozíciójából álló sorozatért 15 pontot kap. Nem számít, hogy a hivatali pozíciók különböző tartományokban vannak.



Példa: Ildi 2 db 3-as fizetési költségű, 2 db 4-es fizetési költségű és 2 db 5-ös fizetési költségű hivatali pozíciót foglal el.

Ez 2 teljes sorozat, így **Ildi** $2 \times 15 = 30$ pontot kap.